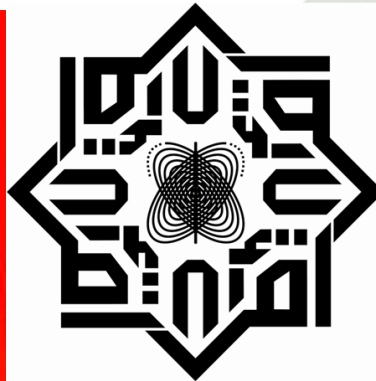




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERMAINAN FLASH CARD DALAM PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

EFIRA ELIDA

NIM. 11619201737

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H/2020 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

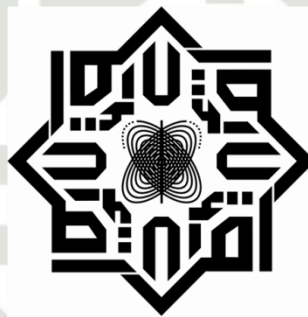
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERMAINAN FLASH CARD DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

EFIRA ELIDA

NIM. 11619201737

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H/2020 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. yang disusun oleh Efira Elida, NIM 11619201737 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 19 Dzulqaidah 1441 H
11 Juli 2020 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Pembimbing

Dra. Hj. Zalyana, M.Ag.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, yang ditulis oleh Efira Elida NIM. 11619201737 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 07 Dzulhijjah H / 28 juli 2020 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 30 Ramadan 1441 H
08 April 2020 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Penguji II

Nurhayati Zein, S.Pd., M.Sy.

Penguji III

Drs. Zulkifli, M.Ed

Penguji IV

Dr. Zuhairansya Arifin, S.Ag., M.Ag.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19740704 199803 1 001



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang Maha Esa, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya salawat beserta salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini dengan judul : **“Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dari orang tua penulis yang penulis sangat cintai Ayahanda Asrial Dahlan dan Ibunda Elidar yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh kasih sayang, serta bantuan materi sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.

Oleh sebab itu, disini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Prof. Dr. H. Ahmad Mujahidin, S.Ag., M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Rektor II, Dr. H. Promadi, MA., Ph.D., selaku Wakil Rektor III, beserta semua Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
1. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dra. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Beserta semua staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
 2. Dr.Hj.Nurhasanah Bakhtiar,M.Ag.selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I, M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 3. Dr. Eniwati Khaidir, M.Ag., selaku Penasehat Akademik.
 4. Dra. Hj. Zalyana,M.Ag. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
 5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan penulis.
 6. Teman seangkatan dari SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah menemani, menghibur serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Keluarga besar KKN di Desa Sukamaju, Kecamatan Batang Peranap, Kabupaten Indragiri Hulu yang telah banyak memberikan pelajaran, motivasi dan doa untuk penulis. Rekan-rekan KKN desa Sukamaju angkatan 43 yang selalu memberikan keceriaan, doa dan senyuman. Keluarga besar TK AL-ULUM tempat penulis melakukan PPL yang banyak memberikan penulis pengajaran bagaimana seharusnya menjadi seorang pendidik anak usia dini. Semoga Allah membalas semuanya dengan kebaikan,
 7. Teristimewa untuk keluarga kandung penulis Syamsul Rizal dan sahabat penulis dari SD sampai sekarang yaitu wahyu neza eka formi dan diena hanifa yang selalu memberikan dukungan dan semangat penuh cinta agar penulis segera menyelesaikan skripsi ini. Keluarga besar tercinta yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, dan sepupu-sepupu penulis yang tercinta



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang senantiasa memberikan bantuan moril maupun materil untuk menyelesaikan skripsi ini.

9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dan memberikan keberkahan, mendapat keridhoan dari Allah SWT. *Aamiin yaa robbal'aalamiin*. Selain itu penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, 29 juli 2020
Penulis.

Efira Elida
NIM: 11619201737

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Effira Elida, (2020) : Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Penelitian ini adalah penelitian studi pustaka (*library research*), yang berjudul “permainan flash card dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini . Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan bagaimana Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pustaka atau Library Research. Penelitian pustaka atau Library research adalah menjadikan bahan pustaka berupa buku, majalah ilmiah, dokumen-dokumen dan materi lainnya yang dapat dijadikan sumber rujukan dalam penelitian ini. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *content analysis* dan metode induksi. Hasil penelitian ini adalah permainan flashcard dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak khusus nya aspek perkembangan kognitif anak. Dan guru dapat mengembangkan permainan flash card dengan materi yang berbeda karena dengan menggunakan permainan flash card pelajaran akan lebih menyenangkan bagi anak, karena anak dapat belajar sambil bermain.

Kata kunci : Permainan Flash Card , Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini,



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Effra Elida, (2020): The Flash Card Games and Its Effects on Cognitive Development in Early Childhood

This research is a literature study, entitled " The Flash Card Games and Its Effects on Cognitive Development in Early Childhood. This study aims to answer the question how the effects of flash card games on children's cognitive development. The data of this research were obtained from several books or journals that revealed about the flash card games and its effects on children's cognitive development. In this research the data source consists of primary data sources and secondary data sources. Data analysis technique is done by using the content analysis method. The results of this research are the flashcard games can stimulate children to recognize numbers more quickly, make children's interests to mastering the concept of numbers strongly, and stimulate children's intelligence and memory. In this game, in addition to getting to know numbers quickly, children can also explore using these cards, so that they will stimulate various aspects in the child-self, especially aspects in children's cognitive development. And teachers can develop flash card games with different materials (lessons) because by using flash card games, the lessons will be more fun for children, because children can learn while playing.

Keywords: *Flash Card Games, Cognitive Development, Early Childhood,*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

إيفيرا إيليدا، (٢٠٢٠): لعبة بطاقة الذاكرة المدمجة وأثرها في تطور معرفة الأطفال الذين أعمارهم ٥-٦ سنوات

هذا البحث هو بحث مكتبي، عنوانه لعبة بطاقة الذاكرة المدمجة وأثرها في تطور معرفة الأطفال الذين أعمارهم ٥-٦ سنوات. ويهدف إلى معرفة أثر لعبة بطاقة الذاكرة المدمجة في تطور معرفة الأطفال. والبيانات حصلت عليها الباحثة من خلال بعض الكتب والمجلات التي تتحدث عن لعبة بطاقة الذاكرة المدمجة وأثرها في تطور معرفة الأطفال. ومصادر البيانات تتكون من مصادر أساسية ومصادر ثانوية. وأسلوب تحليل البيانات هو تحليل المضمون. ونتيجة البحث هي أن لعبة بطاقة الذاكرة المدمجة تحفز الأطفال على التعرف على الأرقام بشكل أسرع، وتجعل اهتماماتهم أقوى في إتقان مفهوم الأرقام وتحفز ذكاءهم وذاكرتهم. وفي هذه اللعبة، بالإضافة إلى التعرف على الأرقام بشكل أسرع، يمكن للأطفال استكشاف هذه البطاقات حتى يتمكنوا من تحفيز عدة جوانب موجودة في أنفسهم وخاصة جوانب تطور معرفة الأطفال. ويمكن للمدرس تطوير لعبة بطاقة الذاكرة المدمجة بالمواد المختلفة لأن هذه اللعبة تجعل الأطفال راغبين في التعلم لأنهم يمكنهم أن يتعلموا واللعب.

الكلمات الأساسية: لعبة بطاقة الذاكرة المدمجة، تطور المعرفة، الأطفال.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegegasan Istilah	8
C. Permasalahan.....	9
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis.....	11
B. Penelitian Relevan.....	35
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	39
B. Sumber Data	41
C. Teknik Analisis Data	42
 BAB IV PENYAJIAN DAN HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan	44
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
 DAFTAR PERPUSTAKAAN	55
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam UU NO. 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.¹

Pada Pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan Dasar, PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal, PAUD jalur pendidikan formal: Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat, PAUD jalur pendidikan non formal: Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, PAUD jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Dinyatakan pula bahwa yang dimaksud dengan TK adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa satuan

¹ Depdiknas, UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

pendidikan prasekolah meliputi TK, KB dan TPA.² Pendidikan sebagaimana tercantum dalam Ayat al-Qur'an sebagai berikut:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا اَلْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۚ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman! apabila dikatakan kepadamu:”berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, Maka lapangkanlah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.(Q:S.Al-Mujadilah58:11).

Ayat Al-qur'an di atas menjelaskan bahwa keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan di angkat derajatnya oleh Allah SWT. Pada derajat yang lebih tinggi, dan Allah mengajurkan kita senantiasa mau bekerja keras, menuntut ilmu dan berlapang-lapang dalam majelis.

PAUD merupakan pendidikan yang paling rendah tingkatannya tetapi boleh jadi memiliki makna yang paling tinggi dari satuan-satuan pendidikannya karena PAUD merupakan landasan pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Dan dapat dikatakan disini bahwa keberhasilan seseorang dalam menempuh pendidikan dasar, menengah, dan tinggi sangat ditentukan oleh apa yang diperoleh dan apa yang dialaminya di PAUD.³

²Ibid.

³Ibid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PAUD pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan.⁴

PAUD memiliki arti sangat penting, terutama dalam ajaran Islam, Rasulullah SAW mengajarkan kepada kita untuk mendidik anak berdasarkan empat tahap. Pertama, tahap usia 0-6 tahun, tahap yang harus diberi perhatian dan kasih sayang sehingga anak-anak tahu rujukan yang baik dan benar, tahap berikutnya di usia 7-14 tahun, yaitu tahap orang tua harus menanamkan disiplin dan tanggung jawab, tahap berikutnya di usia 15-21 tahun merupakan usia kritis, usia anak sering melawan orang tua.⁵

Dalam PAUD ada beberapa aspek perkembangan yang perlu dan yang harus dikembangkan dan stimulasi, diantara aspek-aspek tersebut meliputi aspek perkembangan fisik-motorik yang berkaitan dengan jasmani, badan, dan tubuh pada anak, aspek perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kecerdasan berfikir pada anak, aspek perkembangan bahasa yang berkaitan dengan kemampuan berbicara anak, aspek sosial emosional yang berkaitan dengan sikap sosial, perasaan, dan kepribadian individu seorang anak, aspek

⁴ Suyadi, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, hlm.17

⁵Hani Widiatmoko, *Ketika Anakku Siap Menikah*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), hlm.7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

perkembangan moral dan agama yang berkaitan dengan norma dan perilaku yang berhubungan dengan kereligiusan.⁶

Perkembangan merupakan suatu perubahan dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif melainkan kualitatif. Perkembangan tidak di tekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Menurut Yusuf Syamsu perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis , progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmani) maupun psikis (rohaniah).⁷

Kognitif merupakan salah satu aspek keterampilan anak yang sangat diperlukan bagi perkembangan intelektualitas anak. Disinilah peran seorang guru sangat diharapkan dalam mengembangkan keterampilan kognitif pada anak usia dini dengan menggunakan berbagai media yang tepat sebagai sarana untuk memberikan rangsangan agar perkembangan kognitif anak tersebut dapat berkembang secara optimal. Karena pada usia dini ini perkembangan kognitif anak akan tumbuh dengan sangat cepat dan baik dibandingkan pada usia remaja atau dewasa.⁸

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Keat menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup

⁶ Martinis Yamin, *Strategi Dan Metode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press group, 2013), hlm.8

⁷ Ahmad susanto, *Perkembangan Anak Uisa Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: KENCANA, 2011), hlm.46

⁸ Nazella Afriyenischa, *e-journal Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Di Tk Assalam Ii Pulau Singkep*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung , (Volume 23, No. 2, Desember 2019) hlm. 54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti. Proses yang dimaksud adalah proses pengelolaan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau aktivitas, imajinasi dan ingatan.⁹

Teori perkembangan kognitif dinyatakan bahwa pertumbuhan mental individu adalah bagian terpenting dalam perkembangan anak. Menurut teori ini hampir semua aspek kehidupan individu misalnya yang berkaitan dengan sosialisasi, emosi dan lainnya secara langsung di pengaruhi oleh proses berpikir dan bahasa. Sebagai contoh anak dapat memiliki teman bermain karena anak memiliki pengetahuan cara berteman dan cara bersikap terhadap temannya.¹⁰

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, yang pertama faktor keturunan: faktor keturunan akan menentukan perkembangan anak secara intelektual. Artinya, seorang anak kemungkinan akan mempunyai kemampuan berpikiran yang mirip dengan orang tuanya, apakah normal, di bawah normal atau di atas normal.

Kedua, faktor lingkungan, faktor lingkungan pun turut mempengaruhi tingkat kognitif atau intelegensi anak. Ada dua faktor lingkungan yang paling meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu, keluarga dan sekolah.

Ketiga, faktor keluarga, seorang anak mendapatkan kasih sayang dan perhatian yang cukup dari kedua orang tuanya. Hal tersebut sebagai fasilitas pendukung perkembangan kognitif seorang anak. Sebaliknya, anak yang

⁹ Ahmad Susanto, *Op.Cit.*, hlm,47.

¹⁰ Zulkifli, Dewi, Nurhayati, *pembelajaran terpadu pendidikan islam anak usia dini*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2018), hlm.67-68.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

memiliki hubungan yang kurang harmonis dengan orang tuanya, maka perkembangan kognitifnya pun tidak baik.

Keempat, faktor sekolah, guru memainkan peran sebagai pengganti orang tua di sekolah. Di tempat tersebut gurulah yang berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif murid-muridnya. Guru dan sekolah yang baik akan menghasilkan murid-murid yang berkemampuan kognitif baik pula.¹¹

Menurut peneliti meningkatnya perkembangan kognitif anak dapat dirangsang dengan menggunakan permainan flash card, karena permainan flash card ini merupakan metode pembelajaran terbaru dengan menerapkan prinsip belajar sambil bermain. Kartu flash card sendiri ini berisikan gambar, simbol, dan kata sehingga dapat membantu anak untuk merangsang stimulus perkembangan kognitifnya.

Perkembangan kognitif pada anak prasekolah sesudah dilakukan tindakan pemberian permainan flash card hampir setengahnya memiliki perkembangan kognitif baik.¹²

Glenn Doman seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, berpendapat bahwa perkembangan kognitif dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media flash card. Flash card merupakan kartu kecil yang berisikan gambar-gambar, kata-kata, dan simbol yang digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata. Aspek

¹¹, Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hlm 59.

¹² Ayuana Oktaviani Putri, Endang Yuswatiningsih, Nining Mustika Ningrum, *e-journal Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan kognitif Pada Anak Prasekolah (Studi di K Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang)*, Vol. 4, No. 2, 2011

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

perkembangan kognitif anak selalu berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Anak pun tidak akan merasa kesulitan ketika dia sudah memasuki dunia pendidikan selanjutnya karena sejak dini anak sudah diberikan pembelajaran yang dijadikan investasi di masa mendatang.¹³

Dunia anak itu dunianya bermain. Jika sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Adapun permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

Permainan flashcard atau kartu bergambar berdampak positif terhadap peningkatan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran flashcard. Ratnawati, mengungkapkan bahwa permainan flashcard dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat

¹³ Ibid,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.¹⁴

Dari uraian tersebut, penulis merasa bahwa permainan flash card dalam perkembangan anak usia dini, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian melalui suatu penelitian pustaka, dengan judul **“Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”**.

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan pahaman dalam memahami judul penelitian ini maka, perlu adanya, penegasan istilah. Beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian ini adalah permainan flashcard, dan perkembangan kognitif.

1. Permainan Flascard

Permainan flashcard merupakan permainan yang simple yang menggunakan sejumlah kartu berukuran 25×30cm yang bertulisan kata-kata sederhana atau angka-angka ataupun gambar dan warna yang menarik perhatian sikecil.

2. Pengembangan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu yang menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.

¹⁴ Ayu Tirtayani, 2015.”*penerapan metode bermain berbantu media flashcard untuk meningkatkan kemampuan berhitung pemulaan pada anak*” e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Vol.3 No 1 hlm.2-3.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah pokok dalam penelitian ini adalah

- a. Hubungan antara permainan flash card terhadap perkembangan kognitif anak.
- b. Penerapan permainan flash card pada anak usia dini.

2. Batasan masalah

Mengingat banyaknya permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam penelitian di atas untuk memudahkan penelitian, maka penulis membatasi permasalahan pada **“Bagaimana Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”**.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

“bagaimana Permainan Flash card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia dini.?”

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan flash card dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Manfaat teoritis

- a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- b. sebagai menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan kognitif anak.

3. Manfaat praktis

- a. Bagi guru menjadikan startegi permainan flash card dalam perkembangan kognitif anak.
- b. Bagi jurusan pendidikan islam anak usia dini (PIAUD), sebagai bahan informasi dan dapat menjadi bahan bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang anak usia dini.
- c. Bagi fakultas, sebagai literature atau bahan referensi khusunya bagi mahasiswa/i yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.
- d. Bagi peneliti Sebagai syarat dalam menyelesaikan perkuliahan untuk mencapai gelar sarjana S1 dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Permainan Flash Card

a. Pengertian

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti hal nya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak.¹⁵

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.¹⁶ Seaneada dengan pengertian tersebut dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan bahwa istilah bermain dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria dan bersemangat.¹⁷

¹⁵ Ayu Tirtayani, 2015."penerapan metode bermain berbantu media flashcard untuk meningkatkan kemampuan berhitung pemulaan pada anak" e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Vol.3 No 1 hlm.2.

¹⁶ Fadlillah, *Permainan Dan Permaian*, (Jakarta :PRENADAMEDIA GROUP,2019), hlm.6

¹⁷ *Ibid*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Joan dan Utami menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dengan demikian bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak. bermain merupakan cara yang digunakan dalam kegiatan belajar TK sekaligus di tetapkan sebagai suatu metode pengajaran.¹⁸

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan aspek afektif dan orientasi tujuan. Lebih lanjut anak-anak mengatakan bermain bersifat mana suka, sedangkan bekerja tidak demikian. Bermain dilakukan karena ingin dan bekerja dilakukan karena harus.

Bermain berkaitan dengan kata "harus". Bagi anak aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pemikiran yang rumit. Sebaliknya,

¹⁸ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: KENCANA, 2011), hlm. 134-137

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bekerja menuntut konsentrasi penuh harus belajar dan menggunakan pikiran secara tercurah.¹⁹

Apapun batasan yang di berikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang di persiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah; sesuatu dunia anak. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya, jadi bermain merupakan cerminan perkembangan anak.²⁰

Metode bermain ini sangat cocok digunakan dalam proses belajar mengajar pada Anak Usia Dini. Karena sudah tidak dapat dihindari dan dipungkiri lagi bahwa setiap anak kecil pastinya sangat menyukai sebuah permainan, baik permainan yang sederhana sampai permainan yang mengandung sebuah tantangan. Jika metode bermain ini selalu diterapkan maka selain akan disukai anak-anak kecil, pada dasarnya metode ini akan banyak membawa manfaat bagi perkembangan anak.²¹

¹⁹ Ayu Tirtayani ,*Op.Cit*.hlm.3-4.

²⁰ Moeslichatoen R,*Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*,Jakarta:PT Rineka Cipta,1999,hlm.32

²¹ Ayu Tirtayani ,*Op.Cit.*,hlm.3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kelebihan dan kekurangan bermain

Kelebihan bermain

1. Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
2. Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
3. Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
4. Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Kekurangan bermain

1. Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan
2. Memerlukan banyak waktu
3. Penentuan kalah menang dan bayar-membayar dapat berakibat negative.
4. Mungkin juga terjadi pertengkaran.
5. Mengganggu ketenangan belajar di kelas kelas lain.²²

c. Fungsi bermain bagi anak taman kanak-kanak

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartley, Frank dan Goldensin ada 5 fungsi bermain untuk anak:

1. Meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa. contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit.

²²*Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus.
3. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
4. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya.
5. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan.

Sedangkan menurut Herthergton & Parke bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.²³ Menurut Dworetzky juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam bermain mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.²⁴

d. Manfaat bermain

Walaupun aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir., tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat positif bagi anak yaitu:

²³Moeslichatoen.r *Op.Cit.*,hal.33

²⁴*Ibid.*hal.34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Bagi perkembangan aspek fisik: anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat.
2. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar: dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh.
3. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian: dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya.
4. Bagi aspek perkembangan kognitif: dalam bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
5. Dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.
6. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.

Untuk mencapai manfaat positif dari bermain dibutuhkan alat permainan yang tepat untuk anak. Oleh karena itu dalam pemilihan alat permainan sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Alat permainan tidak berbahaya bagi anak
- b. Bukan pilihan orang tua tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut.
- c. Alat permainan sebaiknya bermacam-macam sehingga anak dapat bereksplorasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Tingkat kesulitan sebaiknya di sesuaikan pada rentang usia anak.

e. Peralatan permainan yang tidak terlalu rapuh.

Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak. Yang terpenting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak, sehingga ia melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.²⁵

e. Ciri-Ciri bermain

Bermain memiliki ciri-ciri khas, yang membedakannya dari kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak, menurut beberapa ahli, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Menyenangkan: bermain itu menyenangkan dan anak menikmati kegiatan itu.
2. Motivasi intrinsik: anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.
3. Spontan dan sukarela: anak bermain karena dorongan spontan bukan terpaksa.
4. Ada peran aktif bermain: semua bermain peran secara aktif saat bermain, sehingga kegiatan bermain berjalan lancar dan menyenangkan.

²⁵ Rita Kurnia, *bermain dan permainan Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Cendikia Insani, 2011, hal. 49-53.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Nonliteral: saat bermain, anak berpura-pura menjadi sesuatu atau bertindak sesuatu.
6. Kaidah non ekstrinsik: bermain memiliki aturan sendiri yang disepakati pemainnya.
7. Aktif: anak terlibat aktif tidak diam saja, baik secara fisik maupun emosi.
8. Fleksibel: anak dapat beralih kegiatan, anak bebas memilih apakah akan ikut bermain atau memilih permainan lain.²⁶

f. Sarana dan prasarana bermain anak TK

Dalam membahas sarana /alat bermain berturut-turut akan dibicarakan:

1. Ruang dan tempat bermain bagi anak taman kanak-kanak.

Dalam menyediakan ruangan dan tempat bermain perlu memperhatikan tempat kegiatan bermain yang dapat membantu pengembangan dimensi perkembangan anak di taman kanak-kanak secara seimbang. Taman kanak-kanak memerlukan ruang dan tempat untuk kegiatan: kesenian, pengembangan ilmu pengetahuan alam, pengembangan bahasa, bermain musik, bermain drama, membangun dan menyusun balok-balok, bermain dengan alat-alat permainan dan “games” bermain pertukangan dan pasir.

Tempat dan ruang bermain dibedakan atas:

²⁶ *Ibid*, hal.6-10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Tempat dan ruangan di dalam kelas meliputi kegiatan kesenian, ilmu pengetahuan alam, pengembangan bahasa, bermain musik, drama, bermain dengan air.
- b) Tempat dan ruangan kegiatan bermain di luar kelas meliputi kegiatan bermain dengan pasir, dengan air, pertukangan kayu, dengan alat berputar, bermain memanjat, mendaki, bermain ayunan, bermain bola, bermain drama.

Ada kegiatan bermain yang memerlukan ketenangan, tetapi ada pula kegiatan yang menimbulkan suara gaduh. Karena itu masing-masing kegiatan sebaiknya mendapatkan tempat atau ruang yang terpisah secara profesional.

Kegiatan yang membutuhkan suasana tenang seperti bermain memecahkan teka teki, keterampilan berbahasa, bercerita sebaiknya mengambil tempat yang jauh dari kegiatan bermain membangun dan menyusun balok-balok, bermain dengan air dan pasir, atau bermain drama.²⁷

g. Rancangan kegiatan bermain.

1. Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain

Tujuan kegiatan bermain bagi anak TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia TK. Dalam program kegiatan bermain hasil yang

²⁷ Moeslichatoen.r, *Op. Cit.*, hal.47

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

optimal akan diperoleh bila kegiatan itu dirancang dengan seksama dan tidak kebetulan. Jadi dalam kegiatan bermain itu terlebih dahulu dikomunikasikan kepada anak dan utarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menetapkan 20 tema yang dapat digunakan sebagai acuan program kegiatan belajar anak di taman kanak-kanak.

Tujuan bermain: setelah anak-anak melakukan kegiatan bermain anak menguasai cara. Pertama, menghindari pertentangan, kedua, membagi kesempatan atau giliran, ketiga, menuntut hak dengan cara yang dapat di terima.

Tema bermain: sesuai tujuan yang telah di tetapkan tersebut, ditentukan tema kegiatan makan dan minum termasuk tat tertib makan dan minum.

2. Menentukan tempat dan ruang bermain

Dapat dilakukan di dalam dan diluar ruang. Untuk kegiatan bermain dalam rangka mengembangkan kemampuan sosial, sebagaimana ditentukan dalam tujuan dan tema yang dipilih, yaitu kegiatan bermain imajinatif tentang pola hidup keluarga dalam situasi makan bersama, maka kegiatan tersebut cocok bila dilakukan di dalam ruang atau di kelas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Menentukan urutan langkah bermain.

Langkah-langkah kegiatan anggota sebelum makan bermain:

- a) Kegiatan menyiapkan peralatan makan secara tertib oleh ibu.
- b) Kegiatan membersihkan tangan oleh setiap anggota keluarga.
- c) Anggota mengeringkan tangan.
- d) Kegiatan membaca doa, yang di pimpin oleh ayah. Dan sampai setelah makan.²⁸

h. Pengertian flash card

Permainan flashcard atau kartu bergambar berdampak positif terhadap peningkatan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran flashcard.

Demikian hal menurut Ratnawati, mengungkapkan bahwa permainan flashcard dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

²⁸ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rahman, mengemukakan bahwa dampak menggunakan flashcard terhadap kemampuan berhitung pemulaan, di antara nya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang memiliki sesuai dengan kemampuannya. Dengan permainan flashcard membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang di maksud adalah seperti anak dapat mengurutkan angka 1,2,3 hingga 10 yang di acak. Dari permainan ini, pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak dapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.²⁹

i. Strategi flash card

Permainan flash card merupakan alat belajar yang efektif. Dengan berbagai macam pola permainan, permainan flash card dapat di gunakan dapat dalam berbagai aspek atau bidang studi. Flash card sebagai media ajar guru yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan. siswa memainkan flash card dalam aturan-aturan yang ditentukan yang di tentukan guru.

Aktivitas permainan flash card siswa pada proses kegiatan belajar mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi lebih mudah dan dapat di pahami.

²⁹ Ahmad susanto, *Perkembangan Anak Uisa Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: KENCANA, 2011), hlm. 108

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Belajar dengan menggunakan metode flash card baik di gunakan pada pembelajaran yang sulit seperti matematika, bahasa inggris atau pelajaran hafalan seperti sejarah dan geografi.³⁰

j. Rekomendasi penerapan strategi flash card

Strategi pembelajaran menggunakan flash card dapat diterapkan pada taman kanak-kanak (TK), siswa sekolah dasar(SD) sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA). Isi kalimat atau pertanyaan pada flash card disesuaikan dengan kelomok belajar siswa.³¹

k. Kelebihan dan kekurangan flash card

Menurut Susilana beberapa kelebihan permainan flashcard dapat dipaparkan, mudah dibawa, praktis, gampang diingat, menyenangkan. Kelemahan permainan flashcard menurut Astro kelemahan permainan flashcard adalah “anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada permainan flashcard”. Susilana, mengatakan persiapan penggunaan permainan flashcard ada empat yaitu, mempersiapkan diri, mempersiapkan flashcard, mempersiapkan tempat, dan mempersiapkan anak.³²

³⁰ Alamasyah Said, Andi Budimanjaya, 95 *strategi mengajar multiple Intelligences*, (Jakarta: KENCANA, 2016), hlm, 211

³¹ *Ibid.*, hal. 212

³² Ayu Tirtayani, *Op. Cit.*, hal. 3

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Perkembangan kognitif anak

a. Pengertian kognitif

Kognisi adalah proses dalam produk yang terjadi dalam otak sehingga menghasilkan pengetahuan. Kognisi mencakup berbagai aktifitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar, memecahkan masalah, menghasilkan dan membayangkan.

Perkembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi di dalam otak, dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atas sekedar karena proses kematangan.³³

Perkembangan kognitif menurut piaget, anak usia pra sekolah/ kelompok bermain berada pada tahapan pra operasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol melalui kemampuan di atas anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.³⁴

Menurut vigotsky mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu perkembangan anak tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya.

³³ Zulkifli, Dewi, Nurhayati, *pembelajaran terpadu pendidikan islam anak usia dini*, Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2018, hlm. 66-67.

³⁴ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: ALFABETA, 2014, hlm. 27.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Witherington perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami. menurut John Locke dan Herbart kognitif itu tidak lain dari pada jalannya tanggapan-tanggapan yang dikuasai oleh hukum asosiasi.

Dalam alam kejiwaan, yang terpenting adalah terjadinya, tersimpan dan bekerjanya tanggapan-tanggapan untuk unsur yang sederhana dan merupakan dasar bagi semua aktivitas kejiwaan adalah tanggapan-tanggapan. Daya jiwa lebih tinggi seperti perasaan, kemauan, keinginan dan berpikir, semua terjadi karena bekerja tanggapan-tanggapan.³⁵

1) Ranah Kognitif (cognitive domain) Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran.³⁶ Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori, yaitu:

a) Pengetahuan (knowledge) Pengetahuan mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (recall) atau mengenal kembali (recognition). Kemampuan

³⁵ Yulaini Nurauni Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka) hlm, 16-19

³⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm, 298.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.

- b) Pemahaman (comprehension) Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal yang dipelajari. Adanya kemampuan dalam menguraikan isi pokok bacaan; mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi dari pada kemampuan .
- c) Penerapan (application) Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru.kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode, rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Misalnya menggunakan prinsip. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi dari pada kemampuan.
- d) Analisis (analysis) Di tingkat analisis, seseorang mampu memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil dan mengaitkan informasi dengan informasi lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan.

- e) Sintesis (synthesis) Kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian Menurut George D. Stoddard intelegensi sebagai kemampuan untuk memahami masalah-masalah yang bercirikan: mengandung kesukaran; (2) kompleks; (3) abstrak; dan (4) diarahkan menjadi tujuan.
- f) Evaluasi (evaluation) Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan. kemampuan untuk membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan perkembangan kognitif adalah suatu perkembangan pikiran yang dapat berpengaruh pada perkembangan aktivitas anak dalam beradaptasi terhadap lingkungan. Sedangkan proses kognisi meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran dan pemecahan persoalan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pentingnya perkembangan kognitif pada anak

Semua kecerdasan yang lebih tinggi, termasuk intuisi, ada dalam otak sejak anak dilahirkan dan selama lebih dari tujuh tahun kehidupan anak, kecerdasan ini dapat disingkapkan jika dirawat dengan baik. Syarat-syarat yang harus dipenuhi agar kecerdasan anak dapat terjaga dengan baik:

- 1) Struktur saraf bagian bawah harus cukup berkembang agar energy dapat mengalir ketingkat yang lebih tinggi.
- 2) Harus ada model untuk memberi rangsangan.
- 3) Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional.

c. Model pengembangan kognitif menurut Jean Piaget

- 1) Kematangan, merupakan pengembangan dari susunan saraf.
Contohnya melihat atau mendengar merupakan proses kematangan yang sudah dicapai oleh susunan saraf yang bersangkutan.
- 2) Pengalaman, merupakan hubungan timbal-balik antara organisme dengan lingkungan, dengan dunianya.
- 3) Trasmisi sosial, pengaruh-engaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial seperti cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan kepada anak.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Ekuilibrase, adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia mampu selalu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.³⁷

d. Unsur-unsur dalam perkembangan kognitif

Cognitive ability mencakup 3 unsur yaitu:

1. *The ability to deal with abstraction* yaitu kemampuan menghadapi masalah abstrak seperti gagasan, simbol, hubungan, konsep, prinsip.
2. *The ability to solve problems* yaitu menangani situasi baru, tidak sekedar membuat respon terlatih terhadap situasi yang sudah dikenal (familiar)
3. *The ability to learn* yaitu memahami dan menggunakan simbol-simbol abstrak seperti simbol verbal dan lain-lain (Gage & Berliner, 1998)

e. Teori-teori perkembangan kognitif

Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky Lev Semionovich adalah seorang ahli psikologi sosial berasal dari Rusia. Teori perkembangannya disebut teori revolusi sosiokultural (sociocultural-revolution). Hasil risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Seperti eksperimennya tentang eksplorasi pemikiran anak-anak, sebagai berikut: “Disebuah eksperimen Vygotsky menginstruksikan

³⁷ Rahman, *metode perkembangan kognitif anak*, Pekanbaru:2017, hal.2-3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anakanak dan orang dewasa untuk merespons dengan cara yang berbeda ketika mereka melihat warna yang berbeda, dia menyuruh mereka mengangkat sebuah jari jika melihat warna merah, menekan tombol jika melihat warna hijau, dan seterusnya untuk warna-warna yang lain. Kadang-kadang dia membuat tugas yang sederhana, terkadang membuatnya sulit dan dititik tertentu dia menawarkan bantuan memori ini.

Di dalam eksperimen-eksperimen tersebut anak-anak yang paling muda, antara usia 4-8 tahun, bertindak seolah-olah mereka bisa mengingat suatu hal. Entah tugas ini sederhana atau sulit, mereka segera melakukannya setelah mendengar instruksi-instruksi tersebut. ketika para peneliti menawari mereka gambar dan kartu untuk membantu anda mengingat, biasanya mereka mengabaikan bantuan-bantuan itu, atau menggunakannya secara tidak tepat, anak kecil simpul Vygotsky” tidak tahu kapasitas dan keterbatasan mereka’atau bagaimana mereka menggunakan stimuli eksternal untuk membantu mereka mengingat sesuatu. Anak-anak yang lebih tua, biasanya 9 -12 tahun, menggunakan gambar-gambar yang ditawarkan Vygotsky dan bantuan-bantuan ini sungguh menyempurnakan performa mereka. Yang menarik adalah tambahan bagi bantuan-bantuan semacam itu tidak selalu memperbaiki ingatan orang dewasa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Namun bukan berarti ini karena mereka telah kembali lagi menjadi seperti anak kecil dan tidak lagi menggunakan alat-alat memory, lebih tepatnya ini karena mereka sekarang melatih diri memahami instruksi-instruksi dan membuat beberapa catatan mental bagi diri sendiri ke dalam tanpa memerlukan lagi petunjuk-petunjuk eksternal. Teori Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya.

Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya, anak-anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa (guru dan tidak semata-mata dari benda atau objek. Belajar dan bekerja dengan orang lain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk merespons orang lain melalui saran, komentar, pertanyaan, atau tindakan. Guru harus menjadi seorang ahli pengamat bagi anak, memahami tingkat belajar mereka, dan mempertimbangkan apa langkah berikut untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Posisi Guru sangat kuat dalam proses ini, baik untuk menjawab pertanyaan maupun lawan bicara bagi anak. Menurut Vygotsky, interaksi sosial inilah kunci dari belajar. Menurut Vygotsky, ketika anak mengajak bermain mereka mulai memisahkan cara berpikir dari tindakan dan objek serta mengadopsi perilaku mengatur diri (self-regulated). Landasan terpenting dalam bermain menurutnya adalah pengalaman sosial. Bermain merupakan cara sosial pengalaman simbolik. Ketika anak bermain sendiri, mereka dipengaruhi oleh cara-cara dan pengalaman yang berkembang dalam masyarakat dan budaya dengan simbol-simbol sosial.

Dari konsep inilah, kemudian dikembangkan beberapa tipe bermain bagi anak usia dini, yaitu bermain sendiri (solitary play), bermain pura-pura (pretent play), dan bermain simbolik (symbolic play) Masnipal. Semua permainan tersebut membutuhkan peran guru untuk membimbing perkembangan anak. Dengan demikian dapat dikembangkan bermain pura-pura dengan orang dewasa dengan teman sebaya.

Vygotsky dalam Sawyer et al, dalam *Imagination and Creativity in Childhood* menyatakan bahwa anak menggunakan manipulasi objek dalam bermain berperan penting dalam perkembangan kreativitas sebagai mana kapasitas berfikir abstrak. Anak-anak pertama kali berkreasi, manipulasi, belajar tanda dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

simbol melalui bermain. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli³⁸

f. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

1) Faktor hereditas atau keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali di pelopori oleh seorang ahli filsafat scopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir suah membawa potensi- potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan, berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berapa pengaruhnya.

Para ahli psikologi Loehli, Lidzey dan Spuhler berdapat bahwa taraf intelegensi di 70-80 persen merupakan barisan atau faktor keturunan.

Pembawaan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir (batasan kesanggupan). Meskipun mmenerima latihan dan pelajaran yang sama perbedaan itu masih tetap ada.

2) Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh Jhon Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan

³⁸Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, medan, indonesia IKAPI, maret 2016, hlm. 55.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungan. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

3) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal). Sehingga manusia berbuat intelijen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5) Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan di latih agar terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang memiliki bakat tertentu makan akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

6) Kebebasan

Kebebasan, yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.³⁹

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti di samping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan setelah peneliti membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya.

1. Penelitian Ayuana Oktaviani Putri

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Ayuana Oktaviani Putri (2018) Mahasiswa Sekolah Tinggi Kesehatan Insan Candikia Medika Jombang, Program Studi S1 Ilmu Keperawatan dengan judul “*Pengaruh Bermain Flash Card Terhadap perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Studi Di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan mengaluh Kabupaten Jombang.* yang menjadi rumusan masalah adalah Apakah Ada Pengaruh Bermain Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah

³⁹ Ibid., hal: 1.25- 1.27

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Studi Di TK Desa Pacar peluk Kecamatan menguluh Kabupaten Jombang. Berdasarkan table 5.7 ada pengaruh bermain flash card terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah dari hasil uji statistic *Wilcoxon* diperoleh $p=0,000$ jika $\alpha=0,05$, sehingga $p<\alpha$ maka H_1 diterima, jika ada penaruh bermain flash card terhadap perkembangankognitif pada anak prasekolah.⁴⁰

Perbedaan penelitian Ayuana Oktaviani Putri meneliti tentang Pengaruh Bermain Flash Card Terhadap perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Studi Di TK Desa Pacar peluk Kecamatan menguluh Kabupaten Jombang, sedangkan peneliti meneliti tentang Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

2. Penelitian Siti Muallimah

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Siti Muallimah (2018) Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Salatiga, Program Studi S1 Ilmu Keperawatan dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung permulaan melalui Media Flashcard Padasiswa Kelompok Ara Bina Insan Fitria Ploso Randuacir Argomulyo Salatiga. yang menjadi rumusan masalah adalah Apakah penggunaan media flashcard dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa kelompok RA Bina Insan Fitria Ploso Randuacir Argomulyo Salatiga Tahun Pelajaran 2017/2018?”.

⁴⁰ Ayuana Oktaviani Putri (2018) , *Pengaruh Bermain Flash Card Terhadap perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Studi Di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan menguluh Kabupaten Jombang.* , Program Studi S1 Ilmu Keperawatan ,Mahasiswa Sekolah Tinggi Kesehatan Insan Candikia Medika Jombang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas pada pre test berjumlah 9 siswa dari 30 siswa yang ada di kelompok A atau sebesar 30%. Sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 21 siswa atau sebesar 70%. Oleh karenanya peneliti melakukan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media flashcard.⁴¹

Perbedaan penelitian Siti Mualimah meneliti tentang, Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung permulaan melalui Media Flashcard Padasiswa Kelompok Ara Bina Insan Fitria Ploso Randuacir Argomulyo Salatiga. sedangkan peneliti meneliti tentang Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

3. Penelitian Miftachul Ulah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Miftachul Ulah, jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre experiment dengan desain on group pre-test and post-test. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah tes. Analisis data yang digunakan adalah uji t. Hasil dari perhitungan antara sebelum diberikan media flashcard dan sesudah diberikan media flashcard, dapat diketahui $t = 17,4$, setelah dibandingkan dengan nilai t tabel dengan taraf signifikansi 0.05

⁴¹ Siti Mualimah (2018), *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung permulaan melalui Media Flashcard Padasiswa Kelompok Ara Bina Insan Fitria Ploso Randuacir Argomulyo Salatiga*. Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Salatiga.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

derajat kebebasan (d.b)= 22, maka diketahui t tabel sebesar 2,07. Karena hasil uji t lebih besar dari t tabel, maka hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo, menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.⁴²

Perbedaan penelitian Miftachul Ulah meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo”. sedangkan peneliti meneliti tentang Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

⁴² Miftachul Ulah, (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo* jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Studi ini mendasarkan kepada studi kepustakaan (library research). Library research adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitiannya. Ia merupakan suatu penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya.⁴³

Salah satu jenis penelitian bila dilihat dari tempat pengambilan data adalah penelitian kepustakaan (library research). Disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya.⁴⁴

Penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan dengan menghimpun data dari berbagai literatur. Literatur. Penekanan penelitian kepustakaan adalah ingin menemukan berbagai teori, hukum, dalil, prinsip, pendapat, gagasan dan

⁴³ Soejono dan Abdurrahman. *Metode Penelitian Suatu Pemikiran dan Penerapannya* (Jakarta: Reneka Cipta, 1999). hlm 25.

⁴⁴ Nursapia harahap, *Penelitian Kepustakaan*, (Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN-SU Medan). hlm. Volume 08 No.01

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lain-lain yang dapat dipakai untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang diteliti⁴⁵.

Adapun menurut Mestika Zed penelitian pustaka atau riset pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.⁴⁶ Menurut Abdul Rahman Sholeh, penelitian kepustakaan (*library research*) ialah penelitian yang menggunakan cara untuk mendapatkan data informasi dengan menempatkan fasilitas yang ada di perpustakaan, seperti buku, majalah, dokumen, catatan kisah-kisah sejarah.⁴⁷

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu dengan menekankan analisisnya pada proses penyimpulan komparasi serta pada analisis terhadap dinamika hubungan fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah.⁴⁸ Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang yang diamati yang tidak dituangkan ke dalam istilah yang digunakan dalam penelitian kuantitatif.⁴⁹

⁴⁵ Sarjono. DD., *Panduan Penulisan Skripsi*, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Agama Islam, 2008), hlm.20

⁴⁶ Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta : Yayasan Bogor Indonesia, 2004), hlm.3

⁴⁷ Abdul Rahman Sholeh, *Pendidikan Agama dan Pengembangan untuk Bangsa*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.63

⁴⁸ Saifuddin Azmar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), hlm5

⁴⁹ *Ibid*, hlm.6

B. Sumber Data

Data adalah catatan atas kumpulan fakta. Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Pernyataan ini adalah hasil pengukuran atau pengamatan suatu variabel yang bentuknya dapat berupa angka, kata-kata atau citra.⁵⁰ Dalam penelitian kepustakaan (*library research*) ini, sumber data yang merupakan bahan tertulis terdiri atas sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama baik berupa pustaka yang berisikan pengetahuan ilmiah baru ataupun pengertian baru tentang fakta yang diketahui ataupun gagasan.⁵¹ Sumber data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari. Data ini disebut juga dengan data tangan pertama.⁵²

Data primer dalam penelitian ini diambil dari buku-buku

- a. Ahmad Susanto, perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya, jakarta:kencana,2011.
- b. Isjoni, model pembelajaran anak usia dini, bandung : alfabeta ,2014.

⁵⁰S. Margono, Metode Penelitian Pendidikan: Komponen MKKD, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), hlm.23.

⁵¹ Sarjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.29

⁵² Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 91

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Alamasyah Said, Andi Budimanjaya, 95 strategi mengajar multiple intelligences, Jakarta :kencana.

2. Data Sekunder

Sedangkan data sekunder adalah data yang ada dalam pustaka-pustaka.⁵³ Sumber data skunder, yaitu data-data yang diperoleh dari informan lain yang dekat dan mengerti tentang tokoh tersebut atau dari hasil tulisan orang lain tentang tokoh tersebut.⁵⁴

C. Teknik Analisis Data

Metode kajian atau analisis yang digunakan dalam penganalisisan adalah dengan analisis induktif. Menurut Sugiono analisis data kualitatif adalah bersifat induktif yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dikembangkan. Sementara menurut Djajasudarma bahwa data secara induktif yaitu data yang dikaji melalui proses yang berlangsung dari data ke teori.⁵⁵

Analisis data tidak saja dilakukan setelah data terkumpul, tetapi sejak tahap pengumpulan data proses analisis telah dilakukan. Penulis menggunakan strategi analisis “kualitatif”, strategi ini dimaksudkan bahwa analisis bertolak dari data-data dan bermuara pada kesimpulan-kesimpulan

⁵³ Nuri Atika, *Metode Pendidikan Hati Menurut Ibnu Qayyim Al Jauziyyah Dan Urgensinya Dalam Pendidikan Islam*. (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439 H / 2018 M), hlm. 13

⁵⁴ Nursapia Harahap, *Op.Cit.* Volume 08 No.01.

⁵⁵ *Jurnal Metode Penelitian*, hlm. 52

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

umum.⁵⁶ Berdasarkan pada strategi analisis data ini, dalam rangka membentuk kesimpulan-kesimpulan

umum analisis dapat dilakukan menggunakan analisis induktif.

Analisis induktif atau *inductive analysis* adalah usaha menemukan kategori berdasarkan data yang terkumpul. Kategori tersebut dapat merupakan pola yang berupa keteraturan atau berupa tema dari permasalahan yang muncul dari data. Kategori ini muncul setelah proses analisis data dilaksanakan.⁵⁷

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis dokumen atau analisis isi (content analysis), analisis isi berarti metode apapun yang digunakan untuk kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan dan dilakukan secara objektif dan sistematis.

Menurut Smith dalam buku karangan Nanang Murtono berpendapat bahwa , “Analisis isi merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk mendapat informasi yang dibutuhkan dari materi secara sistematis dan objektif dengan mengidentifikasi karakter tertentu dari suatu materi.”⁵⁸

⁵⁶ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm. 202.

⁵⁷ *Ibid* , *Metode Penelitian* hlm .53

⁵⁸ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hlm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari berbagai uraian yang telah peneliti kemukakan di atas tentang permainan flash card dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Dampak permainan flashcard dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak khusus nya aspek perkembangan kognitif anak.

Permainan flash card yang telah di kembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, hasil dari penelitian-penelitian materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk kriteria yang sangat layak di gunakan dalam pembelajaran.

Permainan flash card dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah karena permainan flash card memiliki banyak kelebihan diantaranya mudah dibawa karena ukurannya yang cukup kecil, praktis dalam pembuatannya, dan penggunaannya cukup mudah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Guru dapat mengembangkan permainan flash card dengan materi yang berbeda karena dengan menggunakan permainan flash card pelajaran akan lebih menyenangkan bagi anak, karena anak dapat belajar sambil bermain.

B. Saran

Kepada pembaca khususnya untuk guru paud diharapkan mampu berinovasi dan berkreasi dalam menyajikan pembelajaran berbantuan permainan flashcard yang lebih menarik, agar anak menjadi tertarik untuk belajar mengenal angka supaya dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Kepada peneliti, yang ingin melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai permainan flashcard dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak yang lebih luas, dengan menggunakan variasi permainan flashcard yang lebih menarik, dan disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan permainan flashcard tidak hanya untuk perkembangan kognitif anak saja tetapi bisa juga untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak,

Semoga penelitian ini dapat dijadikan acuan dan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Rahman Sholeh, *Pendidikan Agama dan Pengembangan untuk Bangsa*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005),
- Ahmad susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: KENCANA, 2011),
- Almasyah Said, Andi Budimanjaya, *95 strategi mengajar multiple Intelligences*, (Jakarta: KENCANA, 2016),
- Amata Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak Kanak*, (Jakarta: KENCANA, 2011),
- Ayu Tirtayani, 2015. "penerapan metode bermain berbantu media flashcard untuk meningkatkan kemampuan berhitung pemulaan pada anak" *e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol.3 No 1 hlm.2-3.
- Ayuana Oktaviani Putri, Endang Yuswatiningsih, Nining Mustika Ningrum, *e-journal Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan kognitif Pada Anak Prasekolah* (Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang), Vol. 4, No. 2, 2011
- Depdiknas, UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- Ejurnal, Putu Aditya Antara, *Penerapan Metode Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Di Tk Negeri Desa Tigawasa*, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia, hal. Volume 4
- Fadlillah, *Permainan Dan Permainan*, (Jakarta : PRENADA MEDIA GROUP, 2019),
- Hani Widiatmoko, *Ketika Anakku Siap Menikah*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014).
- Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung; ALFABETA, 2014.
- Jurnal Metode Penelitian.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, medan, indonesia IKAPI, maret 2016,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Martini Yamin, *Strategi Dan Metode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press group, 2013),
- Miftachul Ulah,(2013). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo* jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Moeslichatoen R,*Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*,Jakarta:PT Rineka Cipta,1999,
- Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013),
- Nazella Afriyenischa, *e-journal Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Di Tk Assalam Ii Pulau Singkep*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung , (Volume 23, No. 2, Desember 2019)
- Nuri Atika, *Metode Pendidikan Hati Menurut Ibnu Qayyim Al Jauziyyah Dan Urgensinya Dalam Pendidikan Islam*. (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439 H / 2018 M),
- Nursapia harahap, *Penelitian Kepustakaan*,(Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN-SU Medan). hlm. Volume 08 No.01
- Rahman, *metode perkembangan kognitif anak*,Pekanbaru:2017,
- S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan: Komponen MKKD*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014),
- Safuddin Azmar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001/2009).
- Safjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006),
- Safjono. DD.,*Panduan Penulisan Skripsi*, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Agama Islam, 2008),
- Siti Mualimah (2018), *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung permulaan melalui Media Flashcard Padasiswa Kelompok Ara Bina Insan Fitria Ploso Randuacir Argomulyo Salatiga*. Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Salatiga.
- Sofjono dan Abdurrahman. *Metode Penelitian Suatu Pemikiran dan Penerapannya* (Jakarta: Reneka Cipta, 1999).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

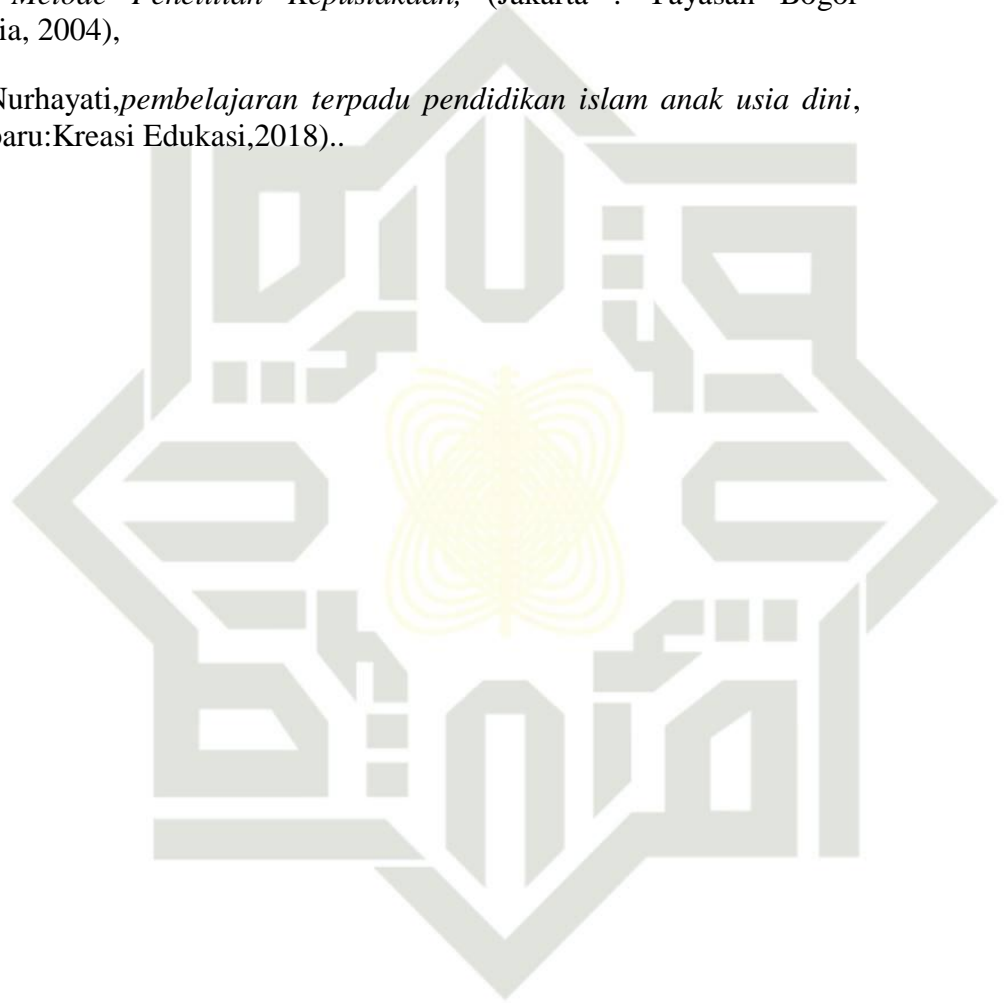
Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010),

Suyadi, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.)

Yulaini Nurauni Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka)

Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta : Yayasan Bogor Indonesia, 2004),

Zulkifli, Dewi, Nurhayati, *pembelajaran terpadu pendidikan islam anak usia dini*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2018)..



UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BIOGRAFI PENULIS

Efira Elida lahir di Johor, pada tanggal 20 Mai 1998.

Ia merupakan anak pertama dari Bapak Asrial Dahlan dan Ibu Elidar. Ia memiliki 1 adik laki-laki. Ayah nya berdomisili di Pakan Sinayan, Kecamatan kamang magek, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatra Barat. Dan ibu nya berdomisili Pakan Sinayan, Kecamatan kamang magek, Kabupaten Agam, Provinsi Riau.

Tahun 2004 dia memulai pendidikan di SDN 01 Pakan Sinayan. Setelah lulus dari sekolah dasar, ia melanjutkan pendidikannya ke SMPN 02 Kamang Mudiak, dan melanjutkan ke jenjang SMA N 1 Kamang Magek. Pada tahun 2016 ia melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, ia tercatat sebagai Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Pada tanggal 28 juli 2020, Penulis berhasil memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Motto : “Gagal Itu urusan Nanti, Yang Terpenting Berani Untuk Mencoba”.

UIN SUSKA RIAU